

“JUGÁRSELA POR EL RAP”:

Música, Trabajo e Individualidad en la carrera de
un rapero del conurbano de Buenos Aires

Sebastián Matías Muñoz Tapia
Director: Pablo Federico Semán

1. Caso y problema



Etnografía
Núcleo

El Triángulo

La Coneccion Real

BUENOS AIRES RAP



¿A qué se refería con
“jugársela”?

*“Estar
jugado”*: ¿A
qué se
refiere?



Caso de Núcleo y El Triángulo

- «Jugársela» y «estar jugado»
- Carrera musical e individualidad
- Situación histórica
 - Digitalización música
 - Popularización rap
- Situación vital de Marcos



¿Cómo se *construyen*,
sostienen y

proyectan las carreras con la
música rap?

¿cómo ello se relaciona con la
construcción de la *individualidad*?

2. Perspectiva analítica y construcción del objeto

Salir del resistencialismo



Carrera

- *«curso de la vida de una persona, especialmente la porción de la misma en que se trabaja» (Hugges, 1987)*
- *no debería separada del resto de sus actividades* **modo de vida**



Vínculos

- *cómo las personas son activas al experimentar su mundo, aprenden y reflexiona sobre sí y lo que hace.*
- *al tiempo que se relaciona en acto con objetos, dispositivos y colectivos de personas (Hennion, 2007; 2010).*

Principales dimensiones analíticas

Performatividad estética

- Rap productivo (música), menos como reflejo de lo social
- (De Nora)

Individuo

- Articulaciones de reglas, discursos, objetos (Goldman/Latour)
- Auto-construcción (Corcuff)

Música de uso

- maneras de hacer y relacionarse con la música propias del panorama estético y tecnológico contemporáneo
- activación de artistas y públicos como productores (Gallo, Semán, Boix, Irisarri)

Rap en acción

- Describir práctica en un despliegue abierto y singular, no carente de condicionamientos y sedimentaciones
- Indeterminación actual

4. Metodología y trabajo de campo

- Observación **participante**, grabación/filmación, entrevistas, revisión documentos (fotos, IG, canciones, whatsapp)
- Desafío de aproximación/distanciamiento
 - Ser DJ:
 - Pruebas
 - Responsabilidades
 - Lo universitario
 - Lo Chileno

Estructura de la tesis

Historia de rap BA y
historias de raperos

Situaciones del
“hacer rapero”

Auto-construcción
en obra artística

5. Capítulos

Capítulo 1. Historia rap BA

□ ¿Qué es el hip hop?

- 4 elementos (graffiti, DJ, rap, Breaking)
- Beatbox
- Moda callejera
- Lenguaje callejero
- Conocimiento callejero
- Espíritu de emprendimiento



“el emprendimiento se centra en la motivación del Espíritu para ser trabajador por cuenta propia, ser inventivo, ser creativo y ser autodidacta” (KRS-ONE, 2009)

Historia del rap BA

red pequeña, irrupciones
mainstream, estigmas,
poco conocido

- ☐ Vínculos con hip-house, rock, hardcore
- ☐ Instrumentos del rock + sintes
- ☐ Importancia de registro en Major
- ☐ Escasos videos
- ☐ Radio, CDs, Casete, TV (MTV)





Redes Underground (2000)

- ☐ Computadoras, home-studios
- ☐ Rap purista
- ☐ Registro Autogestivo
- ☐ MP3
- ☐ YouTube

Popularización y consolidación (2013)

- ☐ Diversidad estilística: importancia freestyle y trap
- ☐ Autogestivo + Majors, distribuidoras, productoras, Estado
- ☐ Streaming, Smartphones
- ☐ Múltiples redes colaborativas

Desafíos y oportunidades para hacer carrera con el rap

Entre la autonomía y nuevos actores,
digitalización y popularización.



Capítulo 2: Historia de Núcleo y sus vínculos

- ☐ Habilidades diversas
- ☐ Redes colaborativas: Amigos, Familia, fans y micro-emprendimientos
- ☐ **Espacio Propio**
- ☐ Extensión de redes: estado y productoras de eventos

Sustentabilidad vincular y estabilización



Capítulo 3: lo individual y lo colectivo; el formato rap

- Apoyo colectivo y desarrollo carrera grupal e individual
- Profesionalización:
 - Grupal/individualizada/grupal
- **Formato del rap**
 - Trabajo colaborativo flexible
 - Potencia individualidad

Banda 2.0.



«Hacer rapero»

Capítulo 4: El Triángulo: 'Localizar' y "Ranchar"

- ¿Qué es un estudio «muy rapero»?

□ “centro cultural”

- Poroso: público/privado
(trabajo/doméstico-cercano)
- precario y tecnológico
- “Ranchar”: clima

Capítulo 5:

Producir (1)
Sonido rapero:



Sonido y digitalización (DAW)

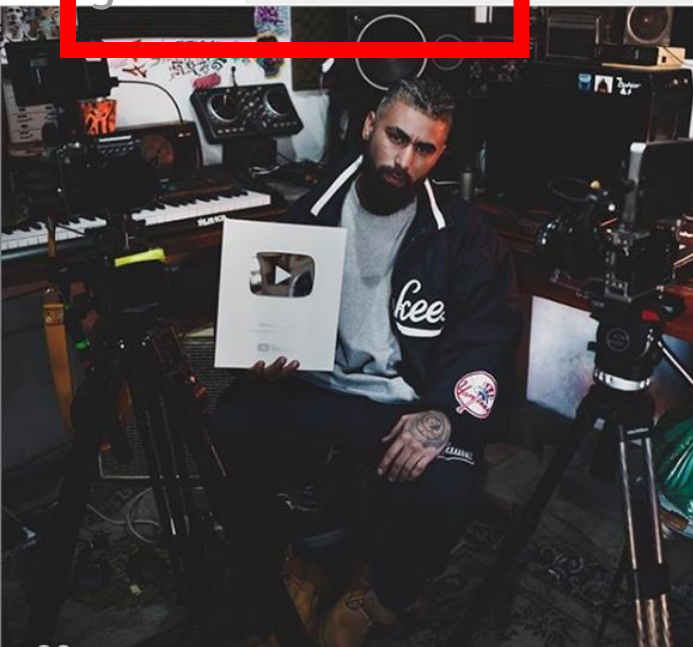
- ☐ experimentación
- ☐ capas, bloques
- ☐ visualidad



Proceso de grabación de voces y scratch

- Experiencia de grabación/composición:
 - etno-métodos :
 - ▣ vocabulario
 - ▣ pre-sets
 - ▣ equipos
 - ▣ intenciones
 - ▣ ideas estéticas
 - ▣ desarrollo canción
 - Fluir y pulir:
 - ▣ sonido rapero.

Capítulo 6:
Producir (2)
“Saber
moverse”:
gestionar



- Reputación:
 - “números” y “respeto”
- Sostener colectivos
(monetario/no-monetario)
- Organización y participación
en eventos

Capítulo 7: Mi Sangre y Mi Familia

- ☐ Auto-construcción obra artística
 - Teoría nativa de «jugársela»
- ☐ Afinidad electiva:
 - Psicologización y Nueva Era
- ☐ Dispositivo rapero
- ☐ Dispositivo redes sociales

Canciones y videos



Fragilidades

- **Colectivas**
 - Económicas, políticas
 - Interpersonales
- **Íntimas**
 - Sin sentido, confusión
- **«estar jugado»**

Fuerzas

- **Individuales**
 - Aguante/Táctica/**Proyecto**
- **Colectivas**
 - Familia
 - Amigos
 - Hip Hop

Otras
relaciones:

Entre energías:

orientalismo, catolicismo; la individualidad,
“fuerza del universo” y componentes clasistas



6. Para Finalizar

Futuras preguntas

Autoproducción y vínculos con IC

sellos, productoras, distribuidoras digitales, plataformas de streaming), agentes estatales, periodistas, públicos y otras redes colaborativas

Socio-génesis de las diferencias en la “música urbana”

Rap, trap, boom-bap, freestyle

Modulaciones de jugársela

Distintos tipos de raperos

Extensión de jugársela

Otros ámbitos



“Jugársela” y el individuo jugado

- Potenciar márgenes de acción
- Afirmación
- Agenciamientos/mediaciones
- Proyectos sostienen un modo de vida
- Fragilidad

Sociología de la potencia

- Resistencialismo
- Proyectual:
 - aguante/
 - rebuscárselas

Gracias!